NUMMER 2/2001

COMICS & GESCHICHTEN
RÄTSEL & SPIELE

DM 4,-
Nr. 2/2001
Österreich S 30 / Schweiz Fr. 4.00 / Frankreich F 17,00
Niederlande f 5,00 / Italien L 4500 / Spanien P 425
Belgien BeF 92 / Luxemburg LuF 92

BASTEI
Jugend

Die Schlümpfe

JEDEN MONAT NEU!

Mit großem Husky-Poster

Die Schlümpfe und die Schneemänner

4 394516 204004 02

BIONICLE

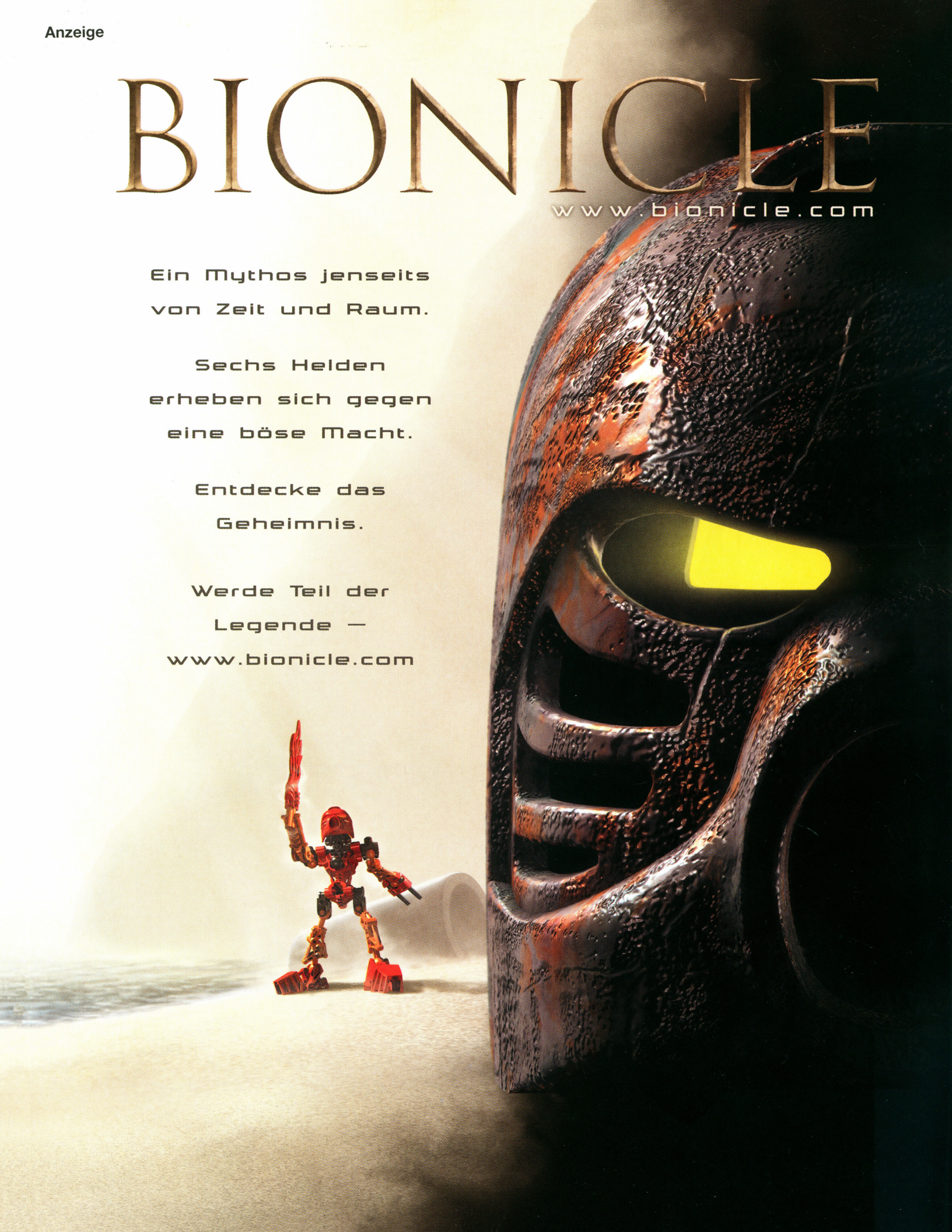
www.bionicle.com

Ein Mythos jenseits
von Zeit und Raum.

Sechs Helden
erheben sich gegen
eine böse Macht.

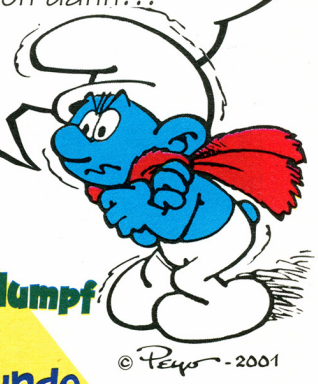
Entdecke das
Geheimnis.

Werde Teil der
Legende —
www.bionicle.com



In diesem Heft:

Alles hat ganz harmlos angefangen. Es hatte geschneit und der Große Schlumpf wollte wissen, wer von uns den schönsten Schneemann bauen kann. Das war vielleicht ein Spaß! Doch dann... Aber blättere um und lies selbst...



Seite 4 Die Schlümpfe und die Schneemänner

Seite 14 Der Naturschlumpf stellt vor: Huskys – Hunde in Schnee und Eis

Seite 12 Für Rateschlümpfe
Die verschlumpfte Formel

Seite 22 Schlumpfinchens Postseite
Brieffreundschaften, Bilder

Seite 23 Für Rateschlümpfe
Ein verschlumpftes Puzzle

Seite 24 Der Große Schlumpf erzählt
Das Geheimnis des Bildhauerschlumpfs

Seite 26 Für Rateschlümpfe
Da schlumpft doch was nicht...

Seite 27 Comic: Die Schlümpfe und das dumme Schaf

Seite 32 Für Rateschlümpfe
Ein schlumpfiges Fest

Seite 34 Schlumpfst du den schon?
Witze, Vorschau, Impressum

Seite 35 Schlumpfereien
Ein Apfel schlumpft nicht gleich vom Baum

Seite 17 Preisausschreiben
Mitschlumpfen und gewinnen!

© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Die Schlümpfe und die Schneemänner

Ich fürchte allerdings, dass der Wetterschlumpf diesmal Recht behält.
Klar, die Wettervorhersage ist schließlich eine Wissenschaft.
Tja, da ist nichts zu machen.
O NEIN!
Bleib bei mir, Schneemann. Du sollst nicht schmelzen.
RABÄÄH!
Wie traurig. Ich kann das gar nicht mit ansehen.
Schlumpfen wir ins Dorf.
BUHU HUH
RABÄÄH!
Sie sind weg, wir können ungestört reden... Wir haben ein ernsthaftes Problem.
Ich will nicht schmelz... HATSCHiii!
Machen wir uns auf den Weg nach Norden, solange die Sonne noch schwach ist. Im Eis der ewigen Gletscher sind wir in Sicherheit.
Worauf warten wir noch?
Die Gletscher werden uns Schutz gegen die Sonne bieten. Dort verstecken wir uns den Sommer über und im nächsten Winter kommen wir dann zurück.
Ich würde aber viel lieber bei den Schlümpfen bleiben. Sie sind so lustig.
Beeilen wir uns. Und bleibt immer schön im Schatten.
Höre ich Schatten? Wo siehst du denn Schatten?
Wenn wir nicht bald ein Versteck finden, sind wir verloren.
Ich sagte ja, wir sollten lieber bleiben.
©Peyo

TOCK TOCK TOCK
Ach bitte, guter Mann, gewährt uns Unterschlupf.
?!?
Wir sind Schneemänner und wenn wir nicht schnell in den Schatten kommen, sind wir verloren.
MIR DOCH EGAL. IHR MACHT MIR NUR ALLES NASS. HAUT AB!
Seht ihr? Ich habe ja gleich gesagt, dass wir bei den Schlümpfen hätten bleiben sollen.
WAS SAGST DU DA? Ihr kennt die Schlümpfe?
Ja.
Der Große Schlumpf hat mir diesen Preis verliehen.
Tatsächlich, das ist seine Schrift.
HATSCHIii!
Leider könnt ihr nicht reinkommen, denn ich habe gerade den Kamin angemacht. Aber ich helfe euch. Hier, erst mal eine kalte Dusche.
Aaah, das tut gut!
PLATSCH
So, und jetzt ein Eis für jeden von euch. Das kühlt den Magen.
Vielen Dank.
SCHLÜRF
MIAM
So, und jetzt nichts wie ab in den Kühlschlitten.
Ihr seid so nett.
Hop. Hihihi.
SCHLÜRF
SCHLÜRF
MIAM
3

©Peyo

Ist das eng hier. Aber ich habe ja habe ja gesagt, dass wir lieber bei den Schlümpfen hätten bleiben sollen.
Der Kleine hat völlig Recht. Aber ich bringe euch gerne zu den Schlümpfen zurück, wenn ihr mir den Weg zeigt.
So, und jetzt hurtig in die Höhle da. Das ist ein schöner schattiger Weg, der direkt zurück in den Wald führt.
Schatten! Endlich!
He, seht nur! Es schneit! Der Wetterschlumpf hat sich doch geirrt, hihihi.
Und wo gehts jetzt zum Dorf der Schlümpfe?
JIPPIIE
Ganz einfach. Seht Ihr die abgebrochenen Zweige? Das war ich…
Gut gemacht, Kleiner, hehehe.
Wenig später…
Da ist es.
Ich will den Großen Schlumpf überraschen. Verratet also nicht, dass ich hier bin, verstanden?
Das wird lustig.
HIHIH!
Versteckt Euch, da sind sie schon.
Psst.
Seht nur, mein Schneemann. Er ist zurückgekommen. Ist das toll!
GAGAGA
Wir sind alle wieder da.
Wir haben euch schon überall gesucht. Aber… wieso seid ihr lebendig und könnt sprechen? Ist das Zauberei?
Nun ja…
Der Wetterschlumpf hat sich geirrt. Die Sonne ist wieder weg und es schneit. Jetzt können wir doch noch eine tolle Schneeballschlacht schlumpfen!
HATSCHiii!
4

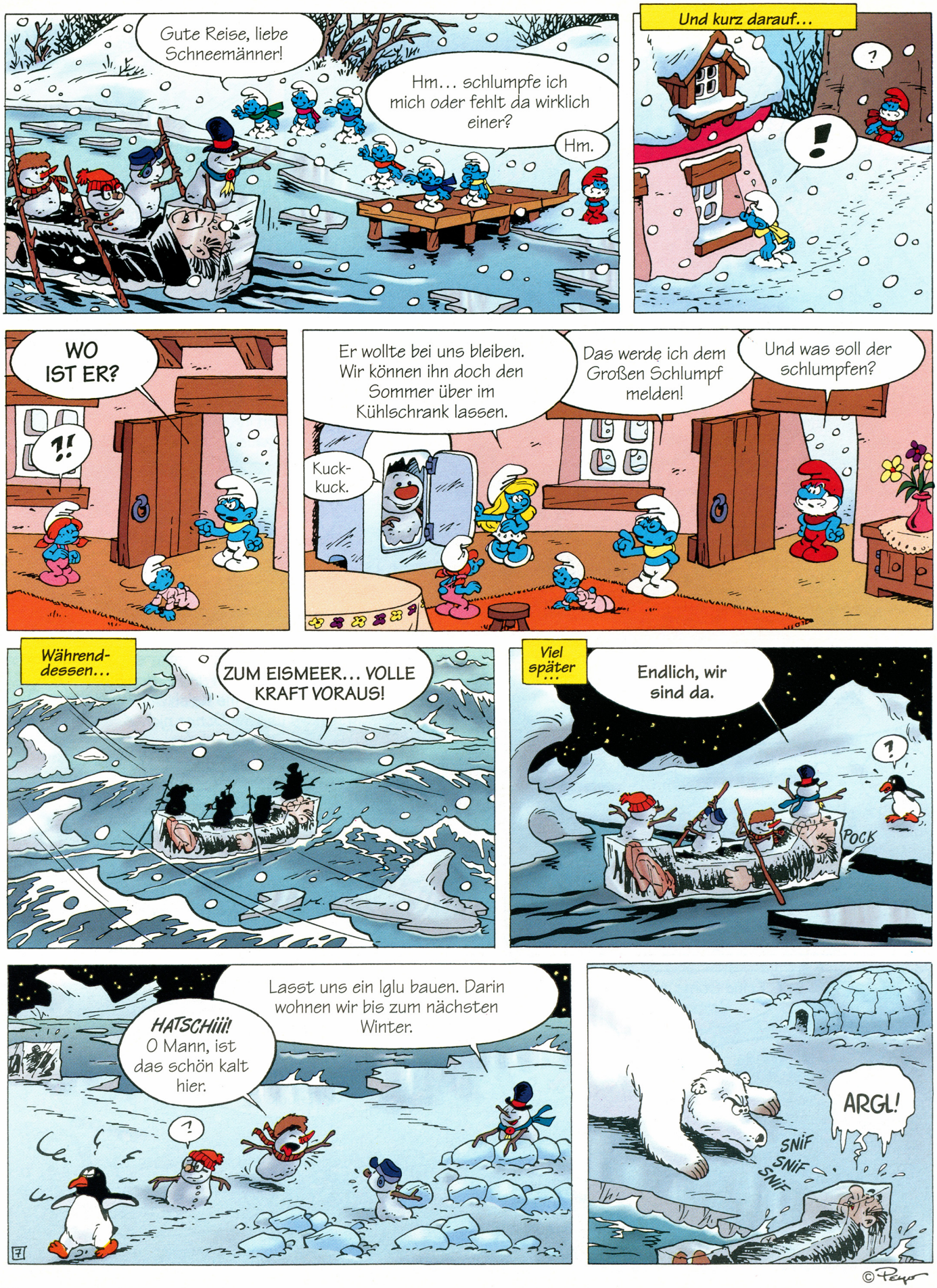
©Peyo

Na, worauf wartet ihr dann noch? Auf gehts! Hihi.
Hi! Hihi!
PLAF
Treffer!
Paff. Hihihi.
Lasst euch nicht lumpen, Schneemänner. Zeigen wirs ihnen!
PLAF
PLAF
PLAF
RAAAAAAAA
HILFE! GURGELHALS! RETTE SICH WER KANN!
Er hat uns reingelegt. Wir müssen den Schlümpfen helfen.
Gib mir deine Suppe, Feinschmeckerschlumpf!
Aber pass auf, sie ist heiß.
Was...?!
PSCHHHH
Er... er schlumpft!
PSCHHHHHH
?!
ZIP
ZIP
ZIP
HAAAA
ZSSSUUUUP

©Peyo

PLAF
Zjiip
HAAAAA
KRACK
PLUFF
HAHAHA!
HiHi!
Hi!
HA! HA!
HA! HA!
AGLA GLAGLA AGLA
HA! HA! HA!
Hilf mir, Ängstlicher Schlumpf. Der arme Schneemann. Wir müssen ihn wieder aufbauen.
Ein wahrer Held.
Der tapfere Schneemann. Er hat sich geopfert, um uns vor Gurgelhals zu schlumpfen.
Ich… ich will nicht schmelzen und in den Fluss fließen. Ich… ich möchte ins Reich der ewigen Gletscher, wo uns die Sonne nichts anhaben kann.
?
Keine Sorge, wir helfen dir, kleiner Bruder.
Danke.
Pass auf, mit dem Eisblock sind wir im Nu da.
Das sieht solide aus.
Auf Wiedersehen, Freunde. Und viel Glück.
6

©Peyo


Gute Reise, liebe Schneemänner!
Hm... schlumpfe ich mich oder fehlt da wirklich einer?
Hm.
Und kurz darauf...
?
!
WO IST ER?
?!
Er wollte bei uns bleiben. Wir können ihn doch den Sommer über im Kühlschrank lassen.
Kuck-kuck.
Das werde ich dem Großen Schlumpf melden!
Und was soll der schlumpfen?
Während-dessen...
ZUM EISMEER... VOLLE KRAFT VORAUS!
Viel später...
Endlich, wir sind da.
?
POCK
HATSCHIiii!
O Mann, ist das schön kalt hier.
Lasst uns ein Iglu bauen. Darin wohnen wir bis zum nächsten Winter.
?
ARGL!
SNIF
SNIF
SNIF

©Peyo

SLURP SCHLECK SLURP SLURP
ARGL!
RHAAAGLAGLAAA! HiiLFEE!
GRRRRRRRRR
Rückt zusammen! Lasst mich rein! Versteckt mich!
HMPFFFF
?
FFFWWWW
Kann es sein, dass du ein Problem mit dem Bären hast?
Ich... äh... weiß nicht...
Hau bloß ab, du beknackter Stinkstiefel!
GLUB
GRRRGRGRRRR
HAAAAAA!
ziiiiiiP
HAAAAAA
PLUFF
GRGRRRRR
HAHA! HA!
HiHi! Hi!
HAHA! HA!
HAAAAAA!
© Peyo
ENDE

Für Rateschlümpfe

Lösungen:

Der Überraschungsschlumpf steht links unten am Fenster. Jetzt die vertauschten Sachen: Der Schmied hat die Blume vom Eilen Schlumpf; der Eilte Schlumpf hat den Pinsel vom Malerschlumpf am Hut; der Schneiderschlumpf hat den Hammer vom Schmied; der Gärtnerschlumpf hat die Angel vom Anglerschlumpf; der Schlumpf, der am Brunnen steht, zieht den Einkaufskorb von dem Schlumpf aus dem Wasser, der jetzt den Wassereimer am Arm hält; der Musikschlumpf bläst auf dem Pinsel von dem Schlumpf, der den Zaun mit der Schere vom Gärtnerschlumpf streicht; der Schornsteinfegerschlumpf hat die Mistgabel vom Gärtnerschlumpf; der Malerschlumpf hat die Nudelrolle vom Kochschlumpf; der Kochschlumpf hat die Trompete vom Musikschlumpf.

Revell

POWER ACES

Jedes Mal ein neues Abenteuer!

Die Story

Revell POWER ACES®, zwei hochqualifizierte Elite-Trupps, stehen sich gegenüber

TECHNO-RAIDERS

Die Bösen

Name: TECHNO-RAIDERS – Halb Mensch, halb Maschine durch bionische Techno-Glieder

Die Fahrzeuge

Aber beide Teams haben eins gemein: Einzigartige Fahrzeuge! Sie sind für ihre Missionen speziell ausgerüstet und verwandeln sich blitzschnell in Action-Fighter.

alpha AGENTS

Die Guten

Name: ALPHA AGENTS

Mission: Kampf gegen das Böse

Action Modelle

zum Basteln, Spielen und Transformieren. Mit Figur und Comic.

www.poweraces.com

Online-Game • Mega-Gewinnspiel

Infos über Helden und Fahrzeuge

Erhältlich im Spielwaren-Fachhandel, SB-Märkten oder in den Spielwarenabteilungen der großen Kauf- und Warenhäuser

DER NATURSCHLUMPF STELLT VOR:

Huskys – Hunde in Schnee und Eis

Als der Mensch vor ungefähr 15.000 Jahren damit begann, junge Wölfe aufzuziehen und zu zähmen, entstand aus dem Wolf der Hund. Das neue Haustier nahm den Menschen wichtige Aufgaben ab: die Bewachung des Lagers etwa, das Aufspüren von Wild oder den Schutz der Herden. Die Heimat der Huskys ist das nördliche Sibirien. Ihre Vorläufer waren arktische Wölfe, die von den Nomadenstämmen Sibiriens gezähmt wurden. Sie waren Begleiter für die Jäger und dienten als Fährtensucher. Vor allem aber zogen sie die Schlitten mit der Beute nach Hause – Hundeschlitten waren in der sibirischen Eiswüste das einzige Fortbewegungsmittel. Geprägt wurden die Huskys durch die harte Natur der langen und eiskalten sibirischen Winter und durch Zucht.

Als vor gut hundert Jahren in Alaska Gold entdeckt wurde, waren auch in dieser unwegsamen Region Hundeschlitten noch das einzige Transportmittel. Jeder Straßenhund wurde vor einen Schlitten gespannt, aber bald entdeckten die Goldsucher die Vorzüge des „Siberian Husky". Den Goldsuchern verdankt der Husky auch seinen Namen: „Huskies" (englisch für „stämmig, kräftig") nannten sie ursprünglich die Eskimos.

Als im Januar 1925 in Nome eine Diphterie-Epidemie ausbrach, waren Huskys die einzige Hoffnung: Die Beringsee war zugefroren und für Schiffe unpassierbar, Flugzeuge konnten wegen des schlechten Wetters nicht starten und nur per Hundeschlitten konnte das Leben rettende Serum herbeigeschafft werden. Mehrere Stafetten von Siberian Huskys schafften die 650 Meilen in nur fünfeinhalb Tagen und retteten damit viele Menschen vor dem Tod.

Die Winter in Sibirien sind bitterkalt, minus 40° C und mehr sind keine Seltenheit. Doch selbst bei Schneestürmen schlafen Huskys im Freien. Auch bei uns brauchen Huskys viel Bewegung und Freiheit.

Laufen ist für den Siberian Husky das Größte, in einem Gespann unterwegs auf verschneiten Pisten ist er in seinem Element. Schlittenhunderennen werden immer beliebter. Die Hunde werden fächerförmig vor den Schlitten gespannt.

Huskys sind geprägt durch ihre sibirische Heimat. Mit dichtem Fell, den kleinen pelzigen Ohren, einer buschigen Rute und den fest geschlossenen Pfoten sind sie bestens gegen eisige Kälte gewappnet.

Mit einer Schulterhöhe von ca. 63 cm ist der Alaskan Malamute der größte und kräftigste Schlittenhund. Er wird deshalb auch die „Frachtlokomotive des hohen Nordens" genannt.

Grönlandhunde sind besonders ausdauernde Arbeitshunde. In ihren Ursprungsgebieten leben sie bei den Eskimos und werden deshalb auch Eskimohunde genannt.

Neben dem Siberian Husky (unten) gibt es noch den Alaskan Husky, der nahezu ausschließlich für den Schlittenhundesport gezüchtet wird.

Mit ihrem weißen, freundlichen Gesicht erinnern die Samojeden, eine der ältesten Hunderassen der Welt, an unseren Wolfsspitz (unten rechts). Ihren Namen verdanken sie den Samojeden, einem Nomadenstamm, der einst die riesigen Ebenen Sibiriens bevölkerte. In der harten Natur waren die Hunde unentbehrliche Helfer, bewachten die Rentierherden und dienten natürlich als Schlittenhunde.

Der Husky als bester Freund des Menschen im nördlichen Eis: Seit 1973 wird in Alaska jedes Jahr im März das berühmte Iditarod-Rennen ausgetragen. Es führt über tausend Meilen von Anchorage durch Eiswüsten und über 5.000 Meter hohe Berge nach Nome – in Gedenken an die Rettungsaktion von 1925.

In ihrer Freizeit veranstalteten die Goldsucher gerne Schlittenhunderennen. 1909 lief in Alaska das erste Gespann mit Hunden aus Sibirien.

Malamut-Husky
mit zwei verschieden-
farbigen Augen

SCHLUMPFIGE PREISPARADE

6x Buch „Ich sehe was, was Du nicht siehst Nr. 2“

Dieses fantastische Buch aus dem esslinger Verlag macht regelrecht süchtig nach der Suche von versteckten Alltagsgegenständen.

Wenn du einen dieser Preise gewinnen möchtest, dann musst du nur diese Frage beantworten:

Welcher Husky hat manchmal zwei verschiedenfarbige Augen?

Schreib den Namen auf eine richtig frankierte Postkarte und schick diese bis 12.2.2001 (Datum des Poststempels) an den:

Bastei-Verlag
Stichwort: Schlumpfpreise
Postfach 200180
51431 Bergisch Gladbach

8x CD-Rom „Die Schlümpfe retten Mutter Natur“

Zusammen mit den Schlümpfen kannst du spannende Ausflüge und Abenteuer im Schlumpf-Land unternehmen. Aufgabe ist es, das Schlumpf-Land zu retten, denn dort wüten schlimme Naturkatastrophen. Schuld daran ist der böse Zauberer Gurgelhals (von Europa MultiMedia).

30x Faulenzer-Plüschtiere:

Delfin, Elch, Känguru, Tiger und Löwe. Flauschig und wohlig sind die Kuscheltiere von herlitz (www.herlitz.de) und laden zum Faulenzen ein.

2x Spiel „Teddy ärgere dich nicht“

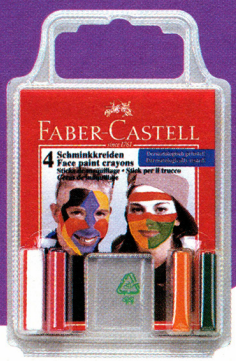
Ein Teddy-Spiel von besonderer Schönheit und Einmaligkeit, ein Kunstwerk zum Spielen von der Firma Chauvaux Design, Auf der Leine 4, 51580 Reichshof.

2x „Life on Mars“

Die Vakuum Transport Station (von Lego) hat Science-Fiction-Labors, viele verschiedene Andockstationen und eine Menge intelligenter Roboter. Bist du bereit, an der Suche nach Bodium teilzunehmen, Meteore zu analysieren und dich zu einer neuen Mission mit deinem Schlitten aufzumachen?

10x Etuis „Schminkkreide“

Rechtzeitig zu Karneval gibts die neuen Schminkfarben von FABER-CASTELL.



4x BOBBL-Bodypack mit Bügel und Handytasche

Für die Fans vom Schaf BOBBL, gibt es diesen kuscheligen Wegbegleiter in Schwarz-Weiß als Body-Pack, 33 cm groß und Handtasche ausgerüstet. Einfach unwiderstehlich. Info 07151/20574-0

3x Lerncomputer

Der Genius Lerncomputer 5000 (von VTech - www.vtech.de) hat 25 pädagogisch sinnvolle Lernprogramme, eine freundliche Stimme, Demo-Funktion, 3 Schwierigkeitsstufen, 1- und 2- Spieler Modus, Lautstärke und Kontrast-Regler.

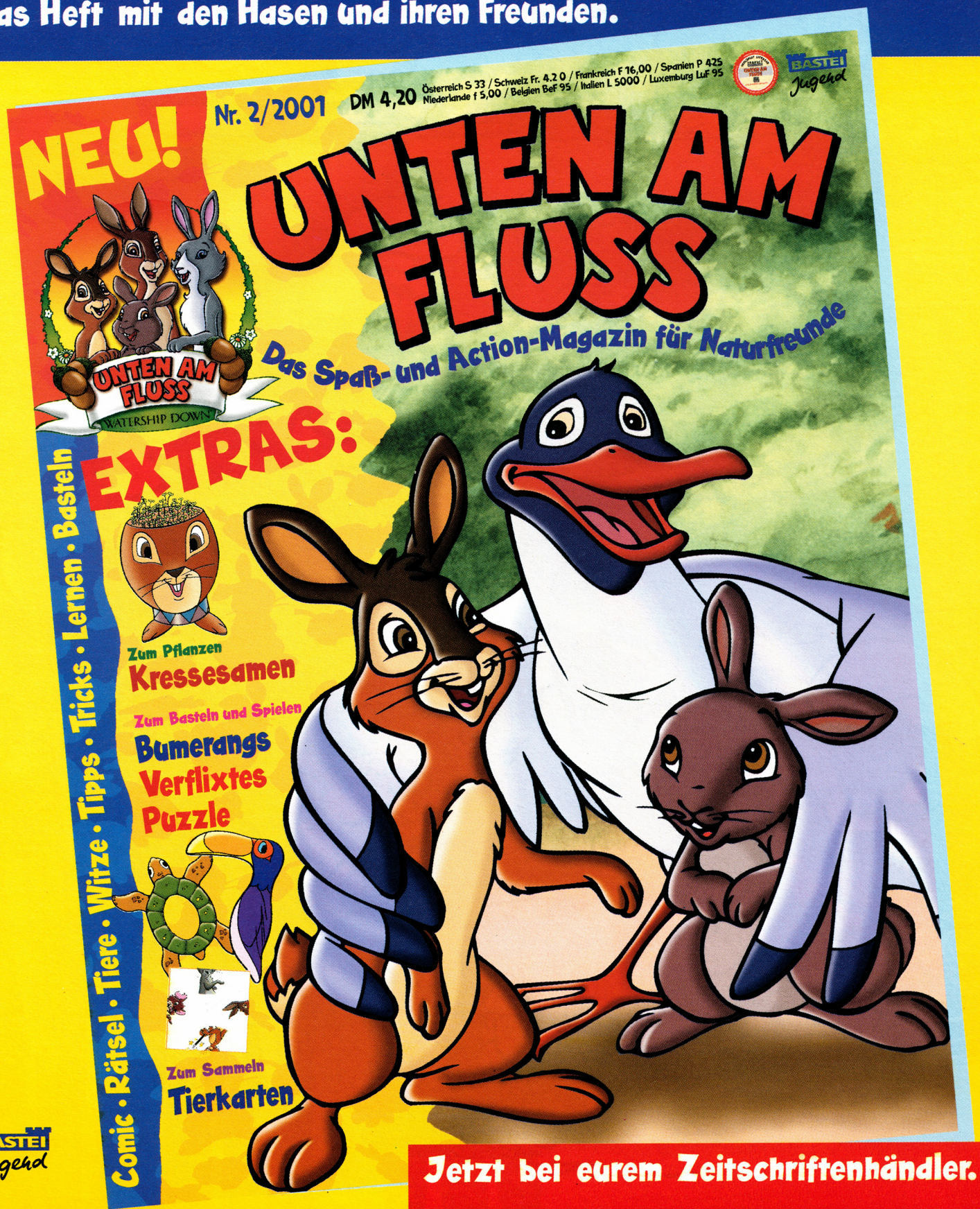
Die Preise werden von den Sponsoren kostenlos zur Verfügung gestellt. Eine Barauszahlung der Gewinne ist nicht möglich. Gehen mehr richtige Lösungen ein, als Preise verlost werden, so entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen; das Gleiche gilt für unsere Kollegen aus der Verlagsgruppe Lübbe und deren Angehörige.
Bitte rufen Sie an, wenn Sie Fragen zu den Preisen haben: 02202/121312

Die
Schlümpfe
BASTEI
Jugend
© Peyo

Nix für Hasenfüße!

NEU!

Aber genau richtig für alle jungen Tier- und Naturfreunde. Frech, witzig und lehrreich. Mit Bastelbogen, Sammelkarten und Extras. Das Heft mit den Hasen und ihren Freunden.



BASTEI Jugend

Jetzt bei eurem Zeitschriftenhändler.

Schlumpfinchens Postseite

Liebe Freundinnen und Freunde!

Wenn ihr eine(n) Brieffreund(in) sucht oder uns ein selbstgemaltes Bild schicken wollt, hier unsere Anschrift:

An
Die Schlümpfe
Schlumpfinchens Postseite
Bastei-Verlag
Postfach 200 180
51431 Bergisch Gladbach

„Gärtnerschlumpf bei der Apfelernte" von Sonja Diethelm (9), Vortherdal

„Schlumpfinchen beim Blumen pflücken" von Wilhelmina Raulf (6), 20149 Hamburg

MALECKE

„Gurgelhals" von Alessandro Podavini (7), CH-8340 Hinwil, Schweiz

„Meerschweinchen-Rennen" von Olga Hein, 79219 Staufen

„Schlumpfi und der fliegende Besen" von Lea Brenner, CH-8760 Glarus, Schweiz

„Stinkeschlumpf" von Eva-Marie Merget(4), 63456 Hanau

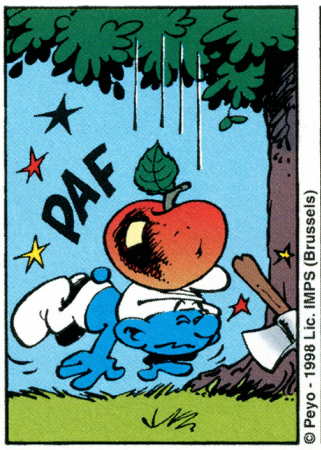
Leider können wir nicht alle Briefe, Bilder und Wünsche abdrucken. Und manchmal kann es einige Zeit dauern, bis wir eure Zusendung berücksichtigen können. Vielen Dank für eure Geduld!

Wer schreibt mir?

Victoria Obermarzoner (11)
Bahnhofstr. 17
BZ-39040 Vahrn
Meine Hobbys: Ski laufen, Rad fahren, Schwimmen, Ladinisch (ein Südtiroler Dialekt) sprechen.

Theresa Krämer (12)
Am Märchen 8
51375 Leverkusen
Meine Hobbys: Reiten, mit Freunden treffen usw. Ich suche Briefreund(in) Bitte mit Bild.

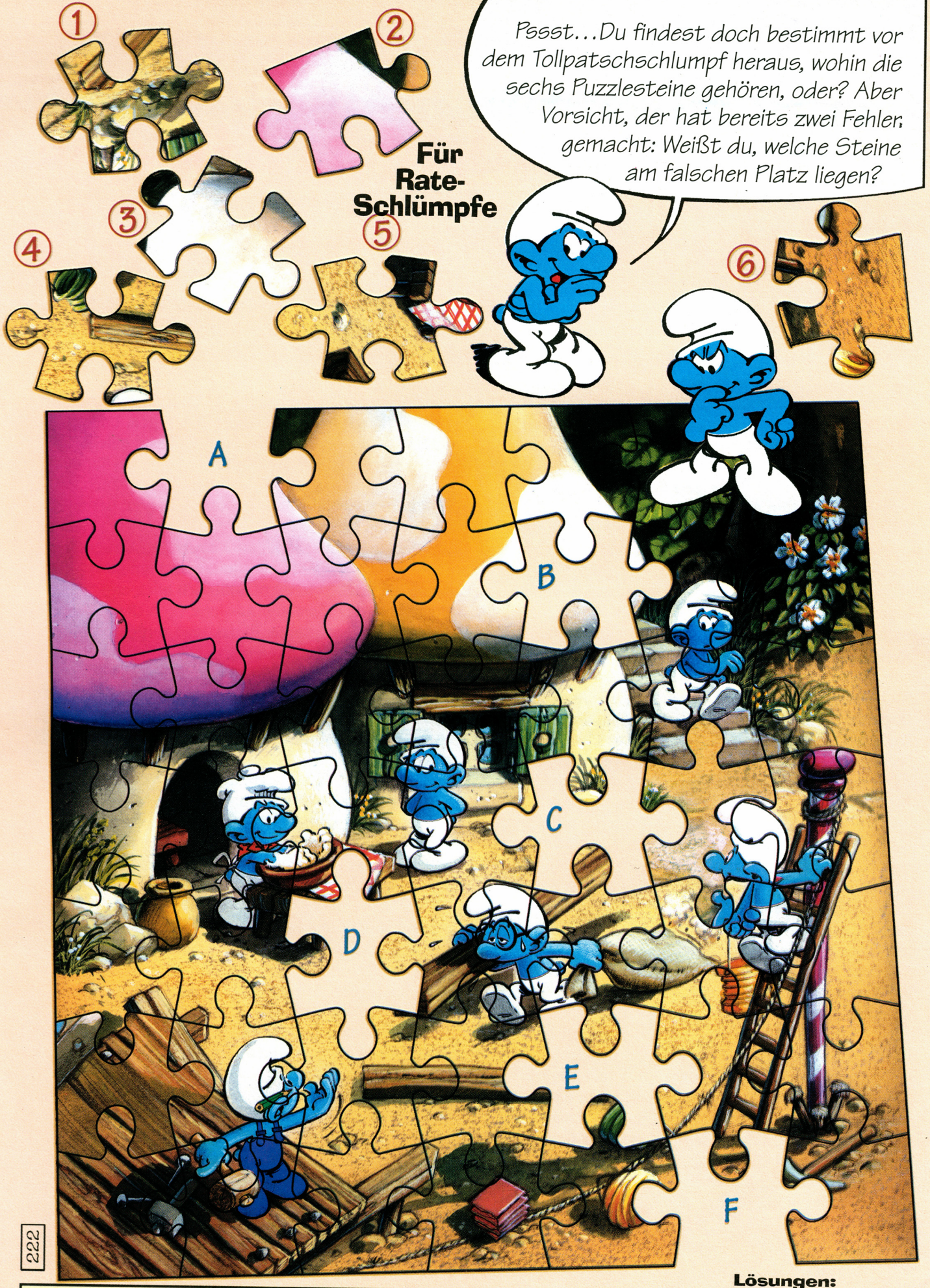
Christian Mursch
Liegnitzer Str. 8
97072 Würzburg
Meine Hobbys: Schwimmen, Nintendo und Golf spielen, Schwimmen, Schule und Schlümpfe sammeln (s. Bild).



© Peyo - 1998 Lic. IMPS (Brussels)

Für Rate-Schlümpfe

Psst...Du findest doch bestimmt vor dem Tollpatschschlumpf heraus, wohin die sechs Puzzlesteine gehören, oder? Aber Vorsicht, der hat bereits zwei Fehler gemacht: Weißt du, welche Steine am falschen Platz liegen?



222

Lösungen:

A – 2, B – 3, C – 1, D – 5, E – 4, F – 6. Die beiden falschen Steine: Der rechts von C und der sechste von oben neben dem Kopf des Bastelschlumpfs

Der Große Schlumpf erzählt:

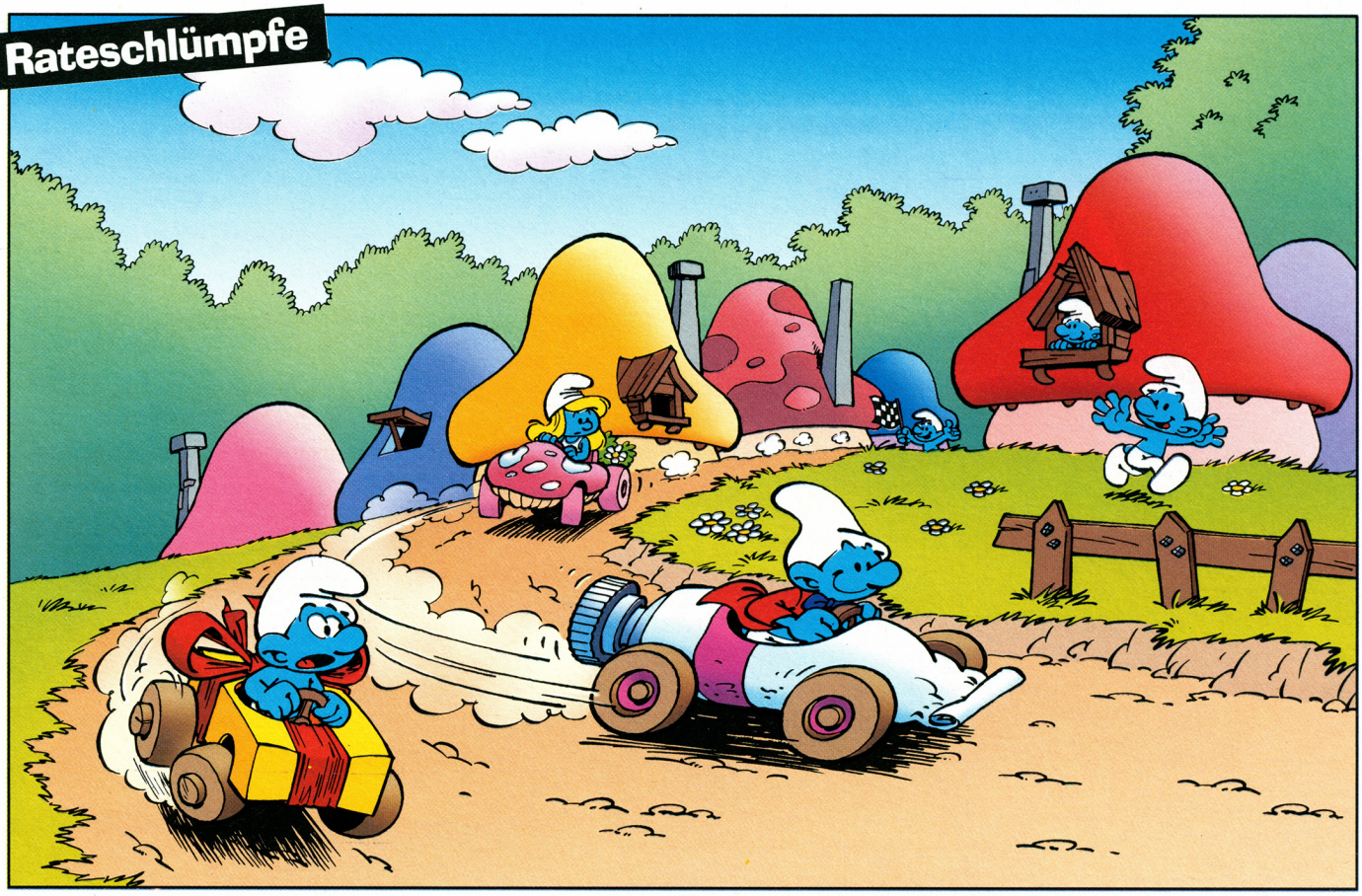
Das Geheimnis des Bildhauerschlumpfs

Eines Morgens fuhr der Bildhauerschlumpf aus dem Schlaf hoch und saß senkrecht in seinem Bett. Seine Augen leuchteten und er war voller Tatendrang, denn über Nacht war ihm eine fantastische Idee gekommen...

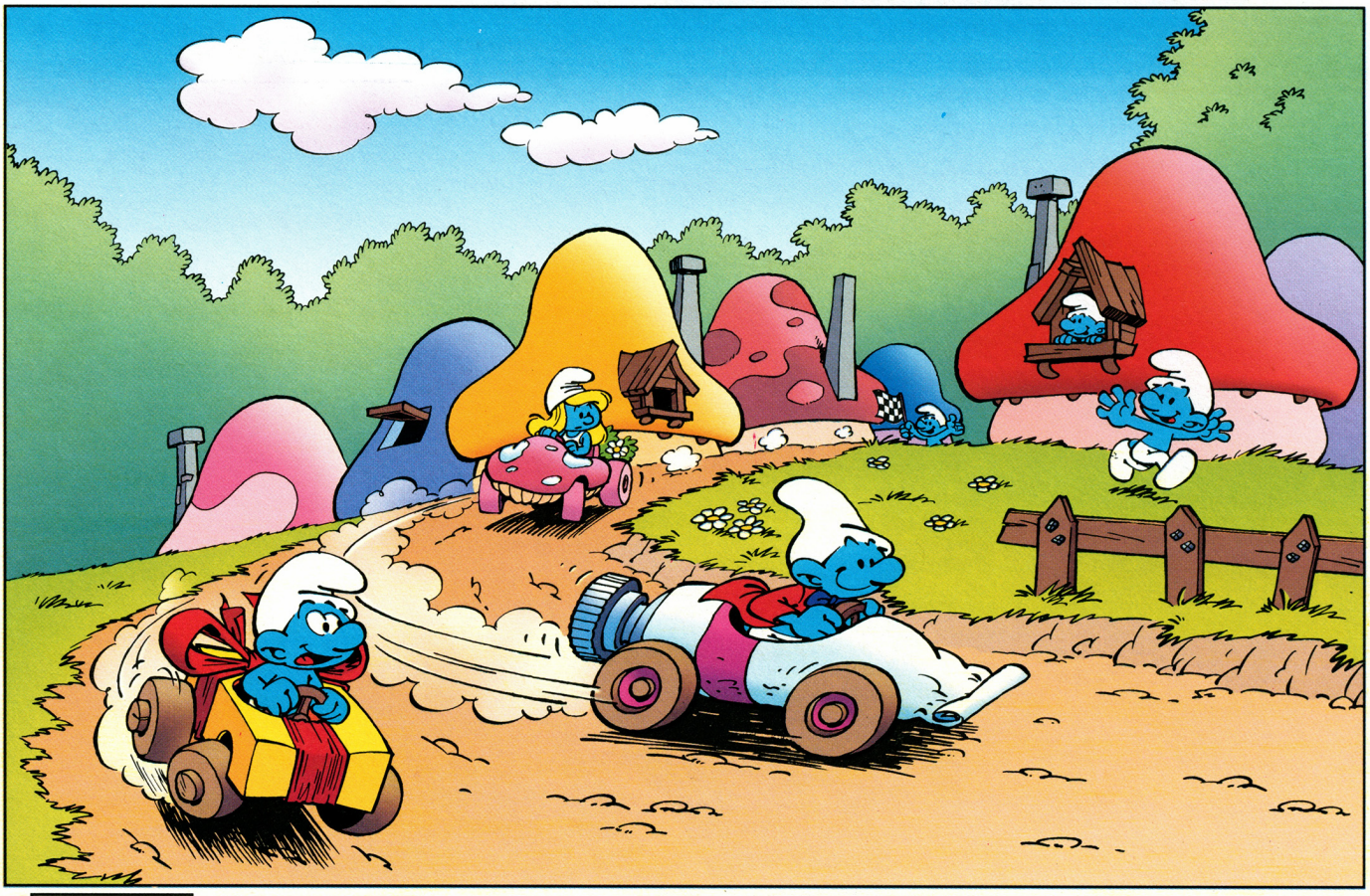
Ich werde keinem davon erzählen, bevor ich nicht fertig bin", sagte er zu sich selbst. „Wenn niemand etwas davon weiß, werden sie umso mehr staunen, wenn sie das vollendete Werk sehen."
Der Bildhauerschlumpf war gerade damit beschäftigt, sein Werkzeug zusammenzusuchen, als Schlumpfinchen des Weges kam. Und als er ihr fröhliches Lächeln sah, da konnte er nicht anders, als sie in sein Geheimnis einzuweihen.
„Ich werde dir mein gewaltiges Meisterwerk widmen", sagte er und fügte flüsternd hinzu: „Ich werde dein Porträt in einen Berg meißeln!" Dann nahm er sein Werkzeug und machte sich auf den Weg. Mehr wollte er nun wirklich nicht verraten.
Nachdem er den Wald durchquert und die Berge erreicht hatte, wanderte der Bildhauerschlumpf eine Weile herum. Dann blieb er plötzlich vor einer hohen Felswand stehen, sah nach oben und murmelte: „Das ist genau die Stelle, die ich gesucht habe. Perfekt."
Als der Bildhauerschlumpf den Berg erklettert hatte und von oben hinab sah, überkam ihn jedoch ein ganz schöner Schreck angesichts der Tiefe. Fast hätte er gekotzt. Doch da er nun bereits Schlumpfinchen von seinem Plan erzählt hatte, gab es kein Zurück mehr.
Mehrere Tage lang arbeitete der Bildhauerschlumpf zwischen Himmel und Erde auf einem Gerüst, das an langen Seilen vor der Felswand hing. Wenn er von dort aus nach unten sah, wurde ihm regelmäßig schwindelig, doch der Gedanke an sein Meisterwerk war stärker als seine Angst.
Nach einer Weile hatte er die Felswand so weit bearbeitet, dass die ersten Züge des Porträts von Schlumpfinchen schon zu erkennen waren. Aber leider machte sich der Bildhauerschlumpf keine Gedanken darüber, welche Auswirkungen seine Arbeit auf die Haltbarkeit des Felsens hatte. Tag für Tag hämmerte er Gestein aus der Wand und eines Tages schließlich kam es, wie es kommen musste: Auf einen Hammer-schlag folgte ein Grummeln, dann ein Krachen...

Der Bildhauerschlumpf schrie laut auf, klammerte sich an dem Gerüst fest und schloss die Augen. Und als sich die Staubwolke um ihn herum wieder gelegt hatte, war die ganze Arbeit der vergangenen Tage in die Tiefe gerutscht. Alles, was von Schlumpfinchens Porträt übrig geblieben war, war ein Haufen Geröll am Fuß des Berges.
„Da habe ich wohl zu viel an meinem Meisterwerk gemeißelt", murmelte der Bildhauerschlumpf, noch immer zitternd. „Vielleicht sollte ich mich erst einmal an einer kleineren Ausgabe versuchen."
Als er einige Tage später in das Dorf zurückkam, fragte ihn Schlumpfinchen, wie er mit seiner Arbeit voran komme.
„Ich bin fertig", antwortete er stolz.
„Wirklich?", rief Schlumpfinchen begeistert aus. „Dann musst du es mir unbedingt zeigen."
Am folgenden Tag kletterte der Bildhauerschlumpf mit Schlumpfinchen auf einen Berg und zeigte wortlos auf die Felswand gegenüber.
„Aber... da ist doch gar nichts", entfuhr es Schlumpfinchen enttäuscht.
„Nimm das hier", sagte der Bildhauerschlumpf und reichte Schlumpfinchen ein Fernglas.
„Und nun sieh genau hin. Unterhalb des Gipfels zwischen den Dornensträuchern und der Spalte mit dem Schwalbennest... Ist es nicht niedlich? Ich habe mich dafür entschieden, doch lieber ein kleines Porträt zu machen. Das ist unauffälliger, und so bleibt mein Meisterwerk ein Geheimnis zwischen uns beiden."

Für Rateschlümpfe



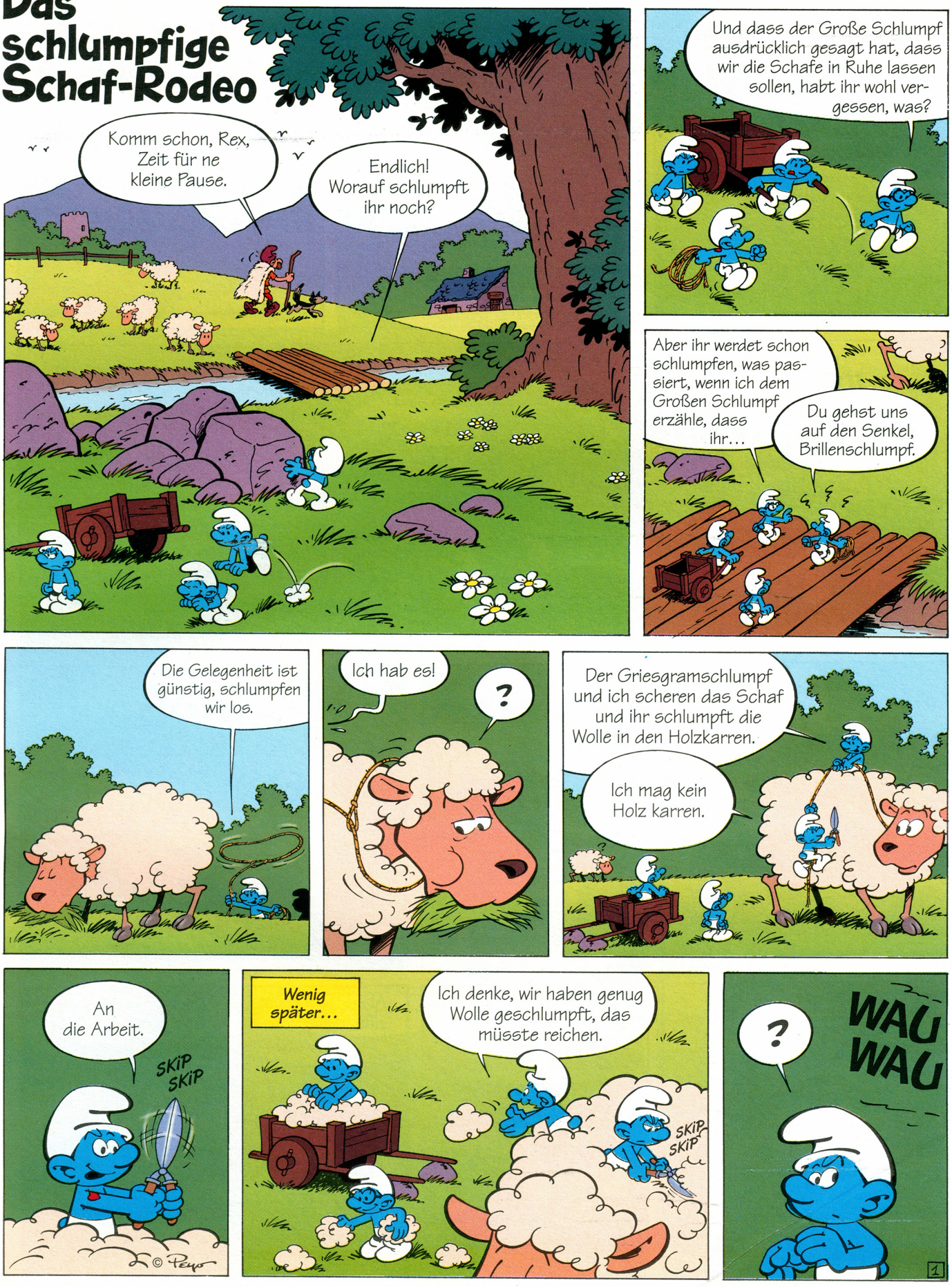
Da schlumpft doch was nicht. Findest du die zehn Unterschiede?

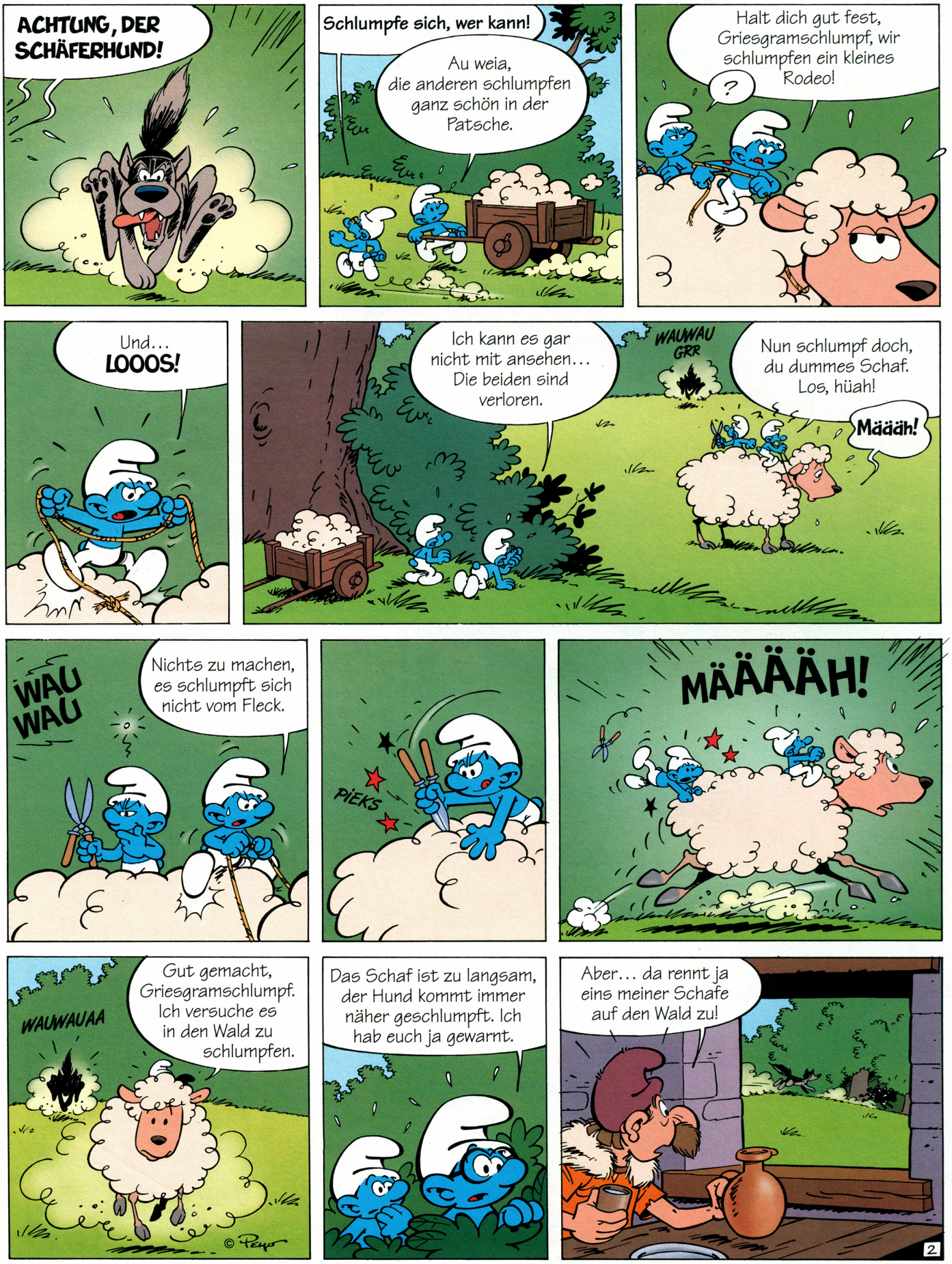


Lösungen:

Von links nach rechts: Das Dach des ersten Hauses ist im unteren Bild zweifarbig; beim Fenster des zweiten fehlt der Stützbalken; der Schlumpf in der linken Seifenkiste lacht; auf der von Schlumpfinchen fehlt ein Fleck und dahinter ein Staubwölkchen; die kleine Wolke am Himmel steht unten weiter rechts; die Fahne des Schlumpfs im Hintergrund ist anders gemustert; der Seifenkiste rechts fehlt das linke Vorderrad; die mittlere Latte des Zauns steht gerade und über dem Zaun fehlen die Blumen.

Das schlumpfige Schaf-Rodeo




ACHTUNG, DER SCHÄFERHUND!
Schlumpfe sich, wer kann!
Au weia, die anderen schlumpfen ganz schön in der Patsche.
Halt dich gut fest, Griesgramschlumpf, wir schlumpfen ein kleines Rodeo!
?
Und... LOOOS!
Ich kann es gar nicht mit ansehen... Die beiden sind verloren.
WAUWAU GRR
Nun schlumpf doch, du dummes Schaf. Los, hüah!
Määäh!
WAU WAU
Nichts zu machen, es schlumpft sich nicht vom Fleck.
PIEKS
MÄÄÄÄH!
WAUWAUAA
Gut gemacht, Griesgramschlumpf. Ich versuche es in den Wald zu schlumpfen.
© Peyo
Das Schaf ist zu langsam, der Hund kommt immer näher geschlumpft. Ich hab euch ja gewarnt.
Aber... da rennt ja eins meiner Schafe auf den Wald zu!
2

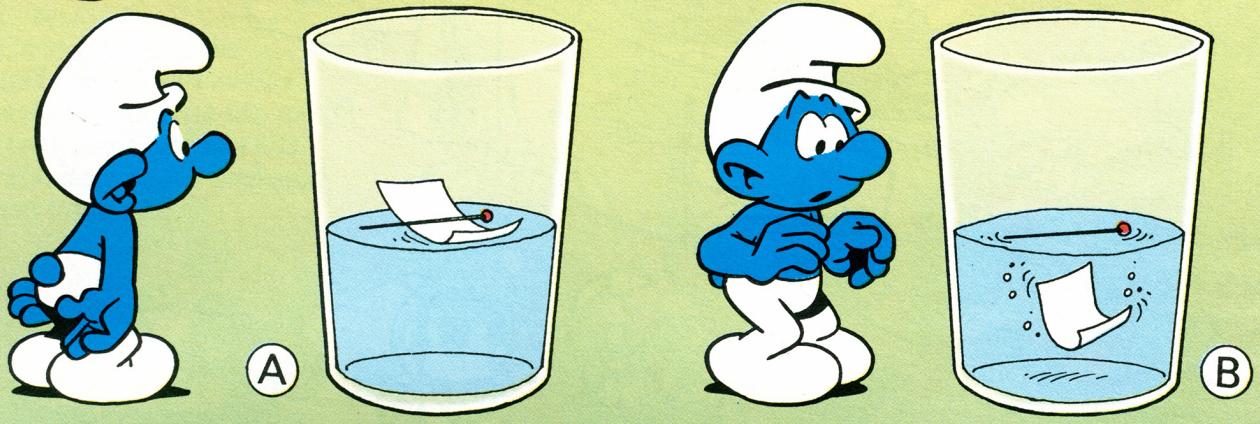
Das Schaf hat wohl der Hafer gestochen?!
Ich habe diese vermaledeiten Schlümpfe schon lange nicht mehr gesehen.
GURGELHALS!
Das ist sicher nur ein Traum. Das ist sicher nur...
SPLAF
... ein Albtraum...
'tschuldigung. Los, Rex, schnapp es dir!
SPLAF!
Verschlumpft und zugenäht, eine Sackgasse!
KLÄFF! KLÄFF!
© Peyo 3

Das Schaf ist platt.
Dann nichts wie weg!
WAU WAU!
WAU! WAU!
Schlumpf schon, schnell!
Uff, gerettet.
WAU! GRRRR
Was meinst du mit gerettet? Wir schlumpfen wie Ratten in der Falle.
In der Falle, sagst du? Das wollen wir doch mal schlumpfen.
Und poff.
PAF
JAUL
Rex! Rex, wo steckst du?
?
JAUL JAUL JAUL
Alles in Ordnung, Rex?
Das schlumpft ihr bestimmt nicht. Ich hab den Hund k.o. gehauen. Tja, Ende gut, alles gut!
Grmbl... Ich hasse durchgeknallte Schafe...
© Peyo
4
ENDE

Für Zauberschlümpfe

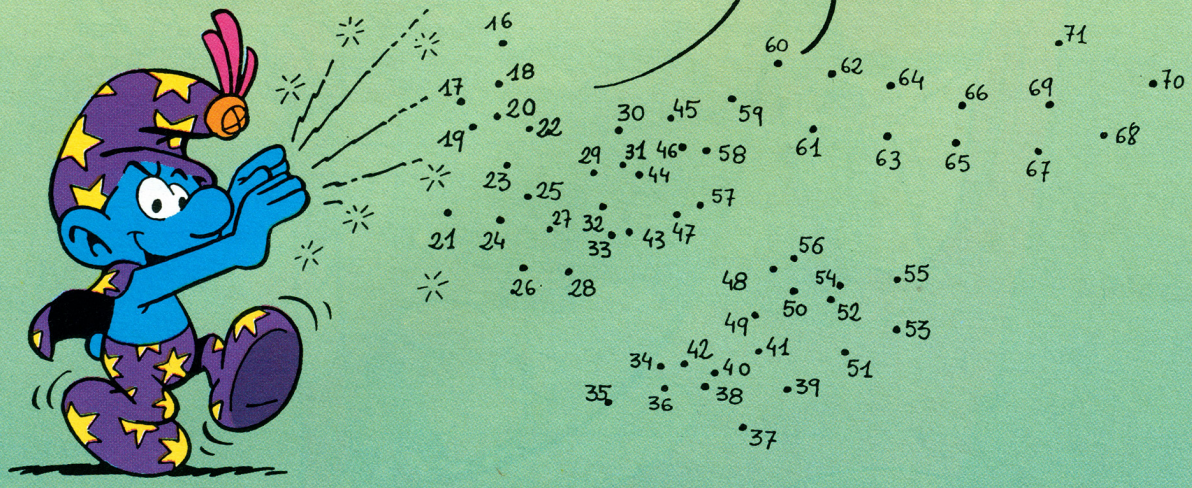
Der schwimmende Nagel

Wenn du deinen Freundinnen und Freunden den „schwimmenden Nagel" vorführst, werden sie Bauklötze schlumpfen! Klar, es ist ein Trick! Ohne Trick würde ein Nagel, den man auf das Wasser in einem Glas legt, sofort zu Boden sinken. Aber wenn man den Nagel auf ein Stück Papier legt, geht das Papier ganz schnell unter, und der Nagel bleibt an der Wasseroberfläche!



Das schlumpfige Zahlenbild

Der Zauberschlumpf hat´s drauf. Dank seiner magischen Fähigkeiten schlumpft er mit einem kleinen Zauberspruch ganz fix jemanden herbei! Wen? Das erfährst du, wenn du mit einem Stift die Zahlen in der richtigen Reihenfolge verbindest!



P.A.20

Für Rateschlümpfe

Bevor der Feinschmeckerschlumpf mit dem Naschen angefangen hat, waren beide Tische gleich gedeckt. Inzwischen hat er drei Leckereien von dem linken und zwei vom rechten Tisch verspeist. Findest du heraus, welche?

1

2

Auf dieser Zeichnung siehst du elf Lampions. Wenn es zweimal so viele Längliche wie Runde gibt und acht Längliche auf dem Bild nicht zu sehen sind, wie viele Lampions haben die Schlümpfe dann insgesamt aufgehängt?

3

Welche beiden Schlümpfe tragen die gleiche Verkleidung?

4

Wer ist der Muskelschlumpf? Er trägt keine Handschuhe, hält aber etwas an der Hand. Er hat etwas im Mund, das ma nicht essen kann, und an den Schuhen hat er merkwürdige Dinger.

Lösungen:

❶ Vom linken Tisch: ein Stück Torte, eine Erdbeere und eine Orange. Vom rechten Tisch: die Kirsche vom großen Kuchen und einem Apfel aus dem Korb. ❷ Es sind sechs längliche Lampions zu sehen, plus acht, die man nicht sieht, also 14, plus sieben Runde macht 21. ❸ Der Feinschmeckerschlumpf trägt den selben Hut wie der unten neben dem als Großen Schlumpf verkleideten Bastelschlumpf. ❹ Der Muskelschlumpf hat sich als Cowboy verkleidet.

220-221

VORSCHAU

Im nächsten Heft gibts wieder schlumpfige Geschichten und lustige Comics, jede Menge Spiel- und Ratespaß und natürlich ein großes Preisausschreiben mit vielen tollen Gewinnen. Und vom Naturschlumpf erfahrt ihr, wie nützlich aber auch wie lieb Esel sind.

Das nächste Heft erscheint am 13. Februar.

Ihr findet unser Schlumpfheft auch im Internet:
www.kidsweb.de

Stolz erzählt der Faulpelzschlumpf dem Dummkopfschlumpf: „Ich bin gestern fünf Kilometer in einer Stunde gelaufen!" – „Das glaub ich nicht." – „Dann frag doch den Muskelschlumpf, der war dabei." – „Na ja, zu zweit..."

Der Bäckerschlumpf ist krank und so muss der Bastelschlumpf den Geburtstagskuchen für den Dichterschlumpf backen. Leider hat er ihn anbrennen lassen. Unter dem Zuckerguss und der Sahne, denkt der Bastelschlumpf, wird der Dichterschlumpf das nicht merken. Der beißt hinein, kaut, verzieht das Gesicht und fragt: „Was soll das denn für ein Kuchen sein?" – „Marmorkuchen." – „Marmor? Ich hätte eher auf Steinkohle getippt."

Die Schlümpfe führen ein Theaterstück auf. In der Pause stößt der Dummkopfschlumpf den Gärtnerschlumpf an: „Du, jetzt können wir gehen." – „Jetzt schon? Wieso denn?" – „Hier im Programm steht, der nächste Akt spielt fünf Jahre später."

Gurgelhals sitzt auf einem Zaubertreffen neben einem Kollegen, der ihm bekannt vorkommt: „Entschuldigung, sind Sie nicht Simsala?" – „Nein, ich bin Kyrillanmurxemanndempannkumpin." „Na klar!", meint Gurgelhals. „Die beiden Namen verwechsele ich immer."

Mitternacht. Der Wind heult um das alte Schloss, in dem der Große Schlumpf auf dem Rückweg aus den Bergen übernachten will. Im Schein einer flackernden Kerze führt der Schlossherr den Gast auf sein Zimmer. Fledermäuse fliegen über ihren Köpfen. Eine schwarze Katze huscht durch den Gang. Dem Großen Schlumpf ist etwas unheimlich. „Sind hier in letzter Zeit merkwürdige Dinge vorgekommen?", fragt er mit leichter Gänsehaut. – „In letzter Zeit? Doch, ja. Vor 20 Jahren kam ein Gast wieder lebendig aus dem Zimmer!"

Impressum

Die Kinderzeitschrift Die Schlümpfe erscheint monatlich im Bastei-Verlag. Bastei ist ein eingetragenes Warenzeichen der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 02202/121501, Fax: 02202/121500
Objektleitung: Jürgen Drescher
Redaktionelle Mitarbeit: Andreas C. Knigge, Michael Schönenbröcher • Layout: Ada Temme
Herstellung: Silvia Menczykalski • Anzeigenleitung: Thomas Brümmer • Verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Arno Ferralis. Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom 1. 1.2000
Vertrieb: Werner Kraus (Ltg.), Markus Klei (Stellv.)
Importeur in Österreich: Morawa Pressevertrieb GmbH, Wollzeile 11, A 1011 Wien, Tel.: 0043 - (1) 51 56 21 01
Erfüllungsort: Bergisch Gladbach • Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht • Der Umwelt zuliebe ist dieses Schlümpfe-Magazin auf elementar chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt • Verlag und Redaktion haften nicht für unverlangt eingesandte Fotos, Zeichnungen und andere schlumpfige Dinge. Diese können aus organisatorischen Gründen nicht zurückgeschickt werden.

© Peyo - 2001 - Licensed through I.M.P.S. (Brussels) - www.schlumpf.com

ABO-KUPON

Jetzt zugreifen, schnell den Bestellschein ausfüllen und abschicken an:
Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf, Fax: 0451/4906-670

Ja, ich möchte mindestens ein Jahr lang das Magazin „Die Schlümpfe" (= 12 Hefte) im Abonnement für nur DM 53,40 (Lieferung sofort nach Zahlungseingang) bestellen und erhalte gratis dazu das Super-Schlumpf-Angebot: Das Schlümpfe Rauswerferspiel – das beliebte Familienspiel für 2 bis 4 Schlümpfe. Wenn ich nach dem Jahr nicht weiter lesen möchte, sage ich einfach ab. Ansonsten erhalte ich „Die Schlümpfe" jeden Monat frei Haus zum günstigen Jahresabopreis von zur Zeit DM 53,40; Auslandspreise auf Anfrage. Dabei habe ich das Recht, jederzeit zu kündigen.

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen)

❑ bequem durch Bankeinzug ❑ gegen Rechnung

Bank _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

_____
Name, Vorname

_____
Geb.-Datum

_____
Straße, Hausnummer

_____
Telefon/Fax

_____
Postleitzahl, Ort

_____
Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

Wichtig! Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).

_____
Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen des Erziehungsberechtigten)

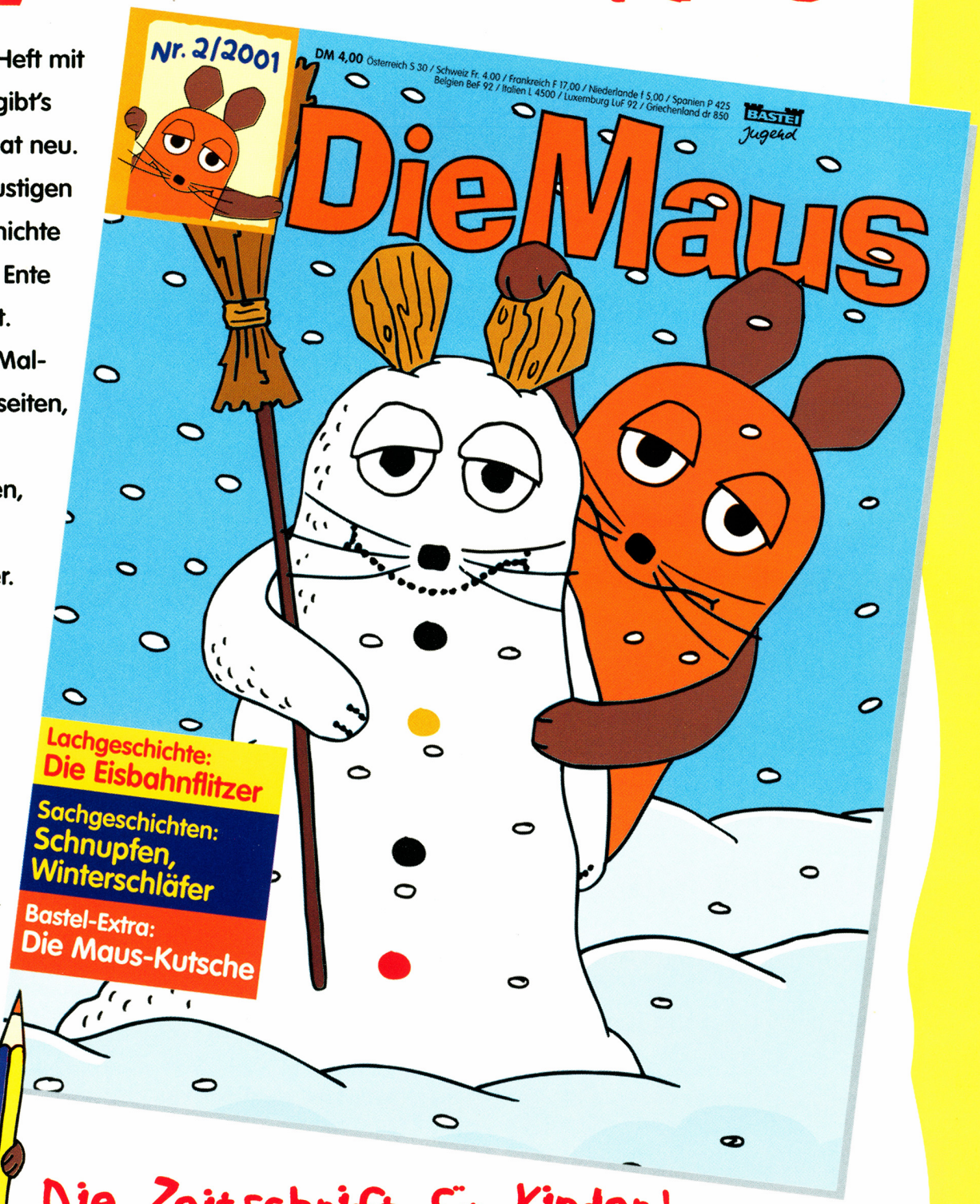
Wichtig, bitte aufbewahren!
Rücktrittsrecht: Ich weiß, dass ich die Vereinbarung innerhalb von zwei Wochen bei der Verlagsgruppe Lübbe GmbH & Co. KG, Bastei-Aboservice, 23615 Stockelsdorf widerrufen kann. Die Frist beginnt mit Absendung dieser Bestellung (Poststempel).
Abgeschickt am:

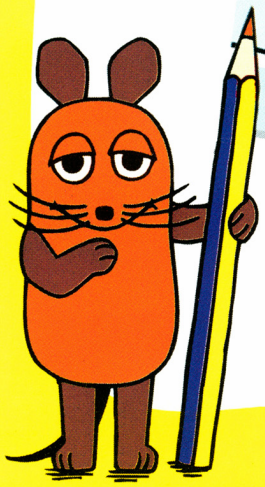
Die Schlümpfe 00080

SCHLUMPFEREIEN: Pech geschlumpft

Holt euch die Maus ins Haus

Denn das Heft mit der Maus gibt's jeden Monat neu. Mit einer lustigen Bildergeschichte von Maus, Ente und Elefant. Mit vielen Mal- und Rätselseiten, einem Bastelbogen, Tier- und Mausposter.





Die Zeitschrift für Kinder!

Falls vergriffen, Anruf genügt: 02202/121 - 445

BASTEI Jugend